

УДК 070.1

DOI: 10.17223/26188422/5/5

С. И. Симакова, М. К. Сидунова

ТЕЛЕВИЗИОННАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА: ОТ ИСТОКОВ ДО СЕГОДНЯШНЕГО ДНЯ

В статье рассматривается история киберспорта и киберспортивной журналистики начиная с 1972 г. Показан процесс становления и развития киберспортивной журналистики – от первых международных публикаций до сегодняшнего дня. В качестве примеров рассматриваются эфиры телеканалов таких стран, как США, Швеция, Чехия, Украина и Россия. Основной акцент сделан на становлении и развитии телевизионной киберспортивной журналистики в России. Авторы отмечают, что российская телевизионная киберспортивная журналистика в самом начале своего пути, определяют перспективы ее развития.

Ключевые слова: *киберспорт, гейминг, компьютерный спорт, виртуальный спорт, электронный спорт, киберспортивная журналистика, телевидение.*

Введение

В жизни каждого есть место развлечениям. Для одних это чтение книг, для других – просмотр фильма или путешествие, для третьих – виртуальная реальность. Увлечение компьютерными играми привело к появлению киберспорта и, соответственно, киберспортивной журналистики. Вслед за Е. В. Сутыриной под киберспортом («геймингом», «компьютерным», «виртуальным» или «электронным спортом») мы будем понимать соревнования в виртуальном пространстве, которые смоделированы при помощи компьютерных технологий, в частности, видеоигр [1. С. 2].

Цель нашей статьи – познакомиться с историей киберспортивной журналистики в глобальном и российском контекстах, осмыслить ее современное состояние и тенденции развития на российском телеэкране. Материалом анализа послужили сюжеты о киберспорте на ведущих российских телеканалах за последние годы. Теоретическую

базу составили научные работы по киберспортивной журналистике (В. Викулов [2], А. Зарипов [3], В. Богуславская, А. Азизулова и Е. Будник [4] и т.д.) и рефлексия журналистов-практиков (И. Новиков [5], К. Никитин [6], Д. Матусовский [7] и т.д.).

Киберспорт и киберспортивная журналистика

Специалисты не могут сойтись во мнении, когда именно появился киберспорт. Известно, что первая компьютерная игра *ОХО* (крестики-нолики) была представлена в 1952 г. В научных трудах также фигурирует 1962 г., когда была разработана первая соревновательная компьютерная игра *Spacemar*, позволявшая виртуально соперничать одновременно двум пользователям [8]. 19 октября 1972 г. прошел первый турнир по *Spacemar*, в котором приняли участие 25 человек. Посвященная этому турниру статья журналиста Стюарта Брэнда в журнале *Rolling Stone* считается одним из первых упоминаний о киберспорте в СМИ [9]. Позже издание организовало собственный турнир «Межгалактическая олимпиада», победителю полагалась годовая подписка на журнал. После этого видеоигры из экспериментов ученых превратились в массовое развлечение [10]. В 1981 г. начался выпуск первого специализированного журнала *Electronic Games*, полностью посвященного видеоиграм. В том же году в США прошел чемпионат по игре *Space Invaders*, организованный компанией *Atari*. Участие в нем приняли более десяти тысяч человек, уделяющих компьютерным играм по десять часов в день. В Штатах стали выпускаться консоли, приставки и компьютеры фирм *Commodore* и *Apple*. Появление недорогой техники еще больше повысило интерес американцев к компьютерным играм. Популярность завоевали и игровые автоматы. Летом 1981 г. Уолтером Деем была создана организация по регистрации и учету лучших результатов – *Twin Galaxies*. Чемпионов заносили в специальные таблицы, игроки не просто популяризировали киберспорт, а еще и демонстрировали невероятные достижения, которые позже вошли в «Книгу рекордов Гиннеса» [11].

Первыми на необычных игроках обратили внимание печатные издания. Упоминания об энтузиастах стали встречаться в газетах *Life* и *Time*. Эстафету быстро подхватили телеканалы, начались выпуски передач, посвященных электронному спорту. В числе первых стало американское шоу *Starcade*. За два года (1982–1984) в эфир вышло

133 серии. Одновременно с ним на канале *ABC* выходила программа *That's Incredible*. В ее студии в 1983 г. прошло соревнование между тремя игроками в аркады за звание национального чемпиона видеоигр [2]. Рекорды также регистрировали на телевидении. Подобные специальные выпуски вел Уолтер Дей [11].

Локальные сети позволяли вести соревновательные игры, а не просто ставить личные рекорды в противоборстве с компьютером. В 1988 г. вышла аркадная игра *Netrek*. К ее особенностям можно отнести поддержку интернет-соединения и возможность играть одновременно шестнадцати пользователям. Со все большим распространением персональных компьютеров и созданием в 1989 г. Всемирной паутины появились онлайн-игры, которые дали возможность участвовать в игре одновременно нескольким пользователям из разных точек планеты. В 1993 г. Джон Кармак и Джон Ромеро, сотрудники американской компании *id Software*, выпустили обновленную версию игры *DOOM*, изменившей представление о киберспорте. 19 сентября 1996 г. состоялся турнир *QuakeWorld Launch*, он проводился всего на 20 компьютерах, но привлек внимание СМИ. В июне 1997 г. в США Энджел Мунез создал профессиональную лигу по компьютерному спорту *Cyberathlete Professional League (CPL)*. В 1996 г. был запущен первый игровой онлайн-сервис *Blizzard Battle.net*, действующий до сих пор. В 2000 г. турниры серии *World Cyber Games* транслировали южнокорейские каналы. А первой европейской страной, показавшей в эфире киберспортивный турнир, стала Швеция. Местный канал *TV 6* по сей день успешно освещает турниры от *DreamHack* в Стокгольме. Был в Европе и отрицательный опыт: чешский телеканал *COOL* показал в эфире все 84 матча второго сезона *DreamLeague*, но не смог привлечь аудиторию и отказался от освещения киберспорта.

Со временем киберспорт на Западе приобрел такую популярность, что стал транслироваться даже на детских телеканалах *Disney XD* и *Nickelodeon*. Корпорация *Disney* совместно с японской компанией *Nintendo* выпустила передачу, в которой родители с детьми вместе играют в *Super Mario Odyssey* и *Just Dance 2018*. С 2011 по 2016 г. украинский телеканал «QTV» выпускал программу «Игронавты» о киберспортивных событиях, достижениях геймеров и игровых новинках, а также транслировал турниры по *Dota 2*, *CS:GO* и *Point Blank*. С 2012 г. на Украине функционирует кабельный телеканал *XSPORT*, основу его сетки вещания составляют программы и репортажи о тра-

диционном спорте и здоровом образе жизни, но в прошлом году он стал рассказывать и о киберспорте и даже транслировать украинские киберспортивные турниры. Украинский интернет-провайдер «Сеть Ланет» поддерживает канал «Ланет.Play». В его эфире выходила передача «Ігрові теревені» («Игровая болтовня») о новых играх и турнирах. Сейчас телеканал транслирует стримы и чемпионаты от «Сети Ланет».

Новое тысячелетие ознаменовалось запуском во многих странах круглосуточных телевизионных каналов, ориентированных на киберспорт. Среди них *esportsTV*, осуществляющий вещание в странах Европы, Африки и Северной Америки, *GIGA Television* (с 1998 г. до наших дней) в Германии, *OnGameNet* (OGN, с 2000 г. до наших дней) и *MBC Game* (2000–2012) в Южной Корее, *XLeague.tv* (2007–2009) в Великобритании и ряд других. Компьютерный спорт привлек интерес и таких телевизионных каналов, как *ESPN* (США), *Eurosport* (ЕС), российских Первого канала, России 24, НТВ, РБК, Рен ТВ, 2x2, E TV и Матч ТВ.

В мировом сообществе идут споры об официальном признании киберспорта видом спорта. По данным на 2016 г., среди членов Международной федерации киберспорта (IeSF) эту инициативу поддержали 22 страны: Азербайджан, Вьетнам, Грузия, Египет, Индия, Индонезия, Иран, Италия, Казахстан, Китай, Малайзия, Мальдивы, Монголия, Намибия, Непал, ОАЭ, Россия, Таджикистан, Тайбэй, Финляндия, Южная Африка, Южная Корея [12].

Киберспортивная тележурналистика в России

Первые игровые автоматы появились еще в СССР, тогда играли в морской бой, сафари, городки и баскетбол; с распадом Советского Союза им на смену пришли *Mortal Kombat*, *Street Fighter* и *Pac-Man*. В 1990-е гг. в России появились специализированные клубы и интернет-кафе, а в 1996 г. прошли первые турниры по играм *Quake* и *Starcraft*. Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта, случилось это 25 июля 2001 г. [13]¹. В 2002 г. наши соотечественники завоевали золотые медали на

¹ В 2006 г. это решение было пересмотрено, повторно киберспорт как разновидность спорта признали спустя десять лет, в 2016 г. [14].

мировом первенстве по компьютерному спорту. Постепенно росло число проводимых турниров, открывались все новые компьютерные клубы. Сегодня Россия первая в Европе и третья в мире по численности аудитории киберспортивных соревнований, игроков здесь насчитывается 10,2 миллиона человек [15]. Киберспорт стал «золотой жилой» для инвесторов: по данным компании «Медиа Альянс», в 2018 г. его оборот исчислялся в 905,6 миллиона долларов США [16]. С 2006 г. каждую осень в Москве проходит крупномасштабная выставка видеоигр «ИгроМир», количество посетителей которой растет год от года; за четыре дня в 2018 г. выставку посетило свыше 160 тысяч человек, среди них две тысячи представителей СМИ. Разумеется, настолько развитое явление не могло быть не замечено журналистами, и в России также возникла киберспортивная журналистика.

На 2019 г. намечен запуск в России нового международного киберспортивного телеканала *GINX Esports TV*. На российском телевидении на протяжении вот уже нескольких лет выходят разного рода программы, посвященные событиям в мире киберспорта. В 2015 г. был запущен первый и пока единственный на российском телевидении кабельный тематический киберспортивный канал E TV. В целом, оценивая уровень развития киберспортивной тележурналистики в России, можно говорить о том, что, в силу относительной молодости этого явления, в ней еще не выработаны устойчивые жанры и форматы телепрограмм, в настоящее время проходит множество телевизионных экспериментов.

Впервые на российском телевидении киберспорт появился на канале НТВ в эфире программы «Намедни» в 2002 г. В десятиминутном сюжете зрителям рассказали об участниках команды «M19» по *Counter-Strike*. В финале чемпионата в Южной Корее они одержали победу над киберспортсменами из Нидерландов. Еще один российский игрок занял первое место в одиночной дисциплине. Стоит отметить и то, что в сюжет был включен стендап журналиста Андрея Лошака, в котором он поясняет некоторые слова из сленга геймеров [17].

Вновь компьютерный спорт появился в эфире НТВ весной 2016 г. в программе «Итоги дня». Ведущие в студии обсуждали финансовую составляющую киберспорта: самый большой объем рынка индустрии – в Азии (371 миллион долларов), самый маленький – в Южной Америке (24 миллиона). Журналисты также отметили, что Россия занимает первое место в Европе по числу игроков. В спецрепортаже корре-

спондент Орхан Мустафаев встретился с российскими геймерами и рассказал, каким образом они зарабатывают деньги. В сюжете было отмечено, что крупнейшие бизнесмены спонсируют развитие киберспорта в России, среди них миллиардер Алишер Усманов и белорусский предприниматель Виктор Кислый [18].

НТВ продолжал и дальше следить за новостями в мире виртуального спорта. Сюжеты о киберспорте дважды выходили в информационной программе «Сегодня». В конце 2016 г. корреспондент Андрей Максимчук рассказал о том, что в России ведется подготовка молодых геймеров; занятия в необычной школе состоят из физической подготовки, ежедневных компьютерных игр и их рефлексии совместно с тренером [19]. Летом 2017 г. вышел следующий сюжет, в котором Марат Сетдинов рассказал о победе российской киберспортивной команды «Gambit Esports» на чемпионате в Кракове. Новостью стало и предложение депутата Госдумы Бориса Чернышева о создании факультета киберспорта в России: по его словам, виртуальному спорту нужны комментаторы, менеджеры и специалисты по рекламе, поэтому студенты будут учиться обслуживать индустрию, а не играть в компьютерные игры [20].

«Первый канал» посвятил киберспорту два сюжета в программе «Доброе утро». Зимой 2015 г. корреспондент Елена Русланская познакомила зрителей с сильнейшими российскими игроками. Стоит отметить, что один из них, Алан Енилеев, самый известный и титулованный *NFS*-прогеймер России, был почетным знаменосцем на Олимпийских играх в Сочи в 2014 г. [21]. Полгода спустя, летом 2016 г., «Первый канал» снял сюжет «Киберспорт – тоже спорт!», в котором корреспондент Александр Железнов познакомил аудиторию со стремительно развивающимся в России новым видом спорта [22].

Телеканал «Россия 24» следит за развитием киберспорта более пристально. На сайте канала размещено свыше пятидесяти видео о виртуальном спорте. Тематический материал вышел в эфире программы «Факты» с Натальей Литовко в январе 2016 г. В сюжете под названием «Взрослые игры: феномен киберспорта» речь снова шла о финансовой стороне компьютерного спорта, в частности, о 100 миллионов долларов Алишера Усманова, которые были направлены на создание в России киберспортивной арены и организацию чемпионатов. Отличительной чертой сюжета стал портрет геймера – это мужчина 35 лет, который ежемесячно тратит около 200 долларов на ком-

пьютерные игры. Ведущая также сказала об успешном опыте британского телеканала *BBC*, киберспортивные турниры в эфире которого смотрели 32 миллиона человек по всему миру [23].

Осенью 2016 г. в информационной программе «Вести» освещали EPICENTER – крупнейший ежегодный турнир по киберспорту в России [24]. Героем стал украинец Денис Костин, игрок одной из сильнейших команд *Natus Vincere* (Navi). Также корреспондент Екатерина Кадушкина заметила, что в Москве строят стадион для киберспорта. В 2017 г. в программе «Вирус» снова обратились к финансовому вопросу киберспортивной индустрии: в нее вкладывает теперь и соучредитель компании Mail.ru Group Юрий Мильнер. Ведущий обратил внимание на заслуги компании перед российским киберспортом, главная из которых – создание игр free to play (бесплатных) [25].

Экономикой киберспорта интересуется и канал РБК. В 2016 г. вышел специальный репортаж «Игра миллиардеров: прибыль мирового спортивного кибер-рынка растет». Корреспондент побеседовал с комментатором кибертурниров Дмитрием Куприяновым и гендиректором ESforce Holding Антоном Черепенниковым. Кроме того, специальный корреспондент Алексей Лемаев побывал на белорусском фестивале «World of Tanks» [26]. В 2017 г. в эфир вышел сюжет с субтитрами об открытии в Москве самой большой киберарены в Европе «Yota Arena», а также о российском и мировом игровом рынке [27]. Летом того же года вышел репортаж с субтитрами с крупнейшего международного киберспортивного турнира по *Dota 2* [28].

Другой взгляд на киберспорт показал телеканал ОТР в эфире программы «ОТражение» летом 2018 г. В студии эксперт высказался по поводу игромании, которая была официально признана болезнью [29]. В 2017 г. «Рен ТВ» выпустил одиозный материал «Киберспортсмены против НЛЮ». Речь здесь шла о геймерах-агентах, чьи способности используют спецслужбы в борьбе с пришельцами. Одним из них, по данным телеканала, является датчанин Матиас Лаурисен [30].

С 2016 г. киберспорт занял особое место в программной сетке телеканала «Матч ТВ». Начало положила трансляция финала турнира «EPICENTER: Moscow 2016». В 2017 г. один из выпусков программы «Реальный спорт» был посвящен компьютерному спорту. В студии ведущие и эксперты подводят итоги года в киберспорте. Постепенно в эфире канала стали появляться репортажи с киберспортивных мероприятий, а осенью 2018 г. была запущена «Кибератлетика», передача

об игровой индустрии. Первое время «Матч ТВ» проводил совместные трансляции киберспортивных соревнований со студией RuHub, позже начался опыт самостоятельных прямых эфиров.

В 2015 г. канал «2x2» впервые показал гранд-финал *League of Legends World Championship*. Результаты были впечатляющие: за трансляцией следило 600 тыс. зрителей. В 2017 г. «2x2» транслировал EPICENTER. В 2016 г. городской телеканал «Москва 24» выпустил сюжет о турнире EPICENTER по *Counter-Strike: Global Offensive*. В пятиминутном видео журналист рассказал об организации шоу, отборочном туре, командах-фаворитах и результатах турнира [31].

В России на сегодняшний день существует только один телеканал, специализирующийся на киберспорте. С 2015 г. и до недавнего времени он назывался Game Show TV. В 2018 г. он претерпел изменения, в результате чего в настоящее время функционирует как кабельный телеканал E TV в пакете «Развлекательный» от НТВ Плюс.

Выводы

Подводя итоги, стоит отметить, что киберспорт занял особое место в российской культуре. Несмотря на то, что Россия была и остается крупной киберспортивной державой, наши команды регулярно побеждают на мировых первенствах по компьютерным играм, российская телевизионная журналистика долго не принимала киберспорт за серьезное явление и не отводила ему большое место в эфирной сетке. При этом аудитория киберспорта неуклонно растет, интерес среди новичков побуждает их узнавать все больше об играх, и именно телевидение может привлечь новых зрителей, создав контент, который будет отвечать их современным запросам. Киберспорта на российском телевидении немного и по сей день; почти все, что о нем говорят журналисты и привлекаемые ими эксперты, касается только его положительных сторон, минусы смогли найти немногие спикеры и журналисты. Совершенно очевидно, что российская телевизионная киберспортивная журналистика пока только начинает развиваться, мы становимся свидетелями зарождения новых журналистских подходов к освещению, можно по праву сказать, спортивных соревнований. Телевизионные журналисты будут изобретать новые способы освещения киберспорта и связанных с ним событий, ведь, к сожалению или к счастью, наше будущее – в виртуальной реальности.

Литература

1. *Сутырина Е. В.* Правое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // *Universum: экономика и юриспруденция. Сер. Государство и право. Юридические науки.* 2017. № 12 (45). С. 1–8.
2. *Викулов В. В.* Журналистика в киберспорте // *Вестник ТвГУ. Сер.: Филология.* 2017. № 3. С. 198–201.
3. *Зарипов А. Р.* Лексический аспект киберспортивного дискурса // *Филологические науки. Вопросы теории и практики.* 2016. № 2 (56) : в 2 ч. Ч. 1. С. 99–101.
4. *Богуславская В. В., Азизулова А. О., Будник Е. А.* Лингвистическая репрезентация киберспортивного медиасообщества // *Знак: проблемное поле медиаобразования : науч. журн.* Челябинск, 2018. № 4 (30). С. 104–111.
5. *Новиков И.* Киберспорт и телевидение: новый этап? // *Сов. спорт.* 2018. 17 июня. URL: <https://m.sovsport.ru/cyber-sport/articles/1059042-kibersport-i-televidenie-povuj-etap>
6. *Никитин К.* Киберспорт – это спорт будущего или развлечение? // *Парламентская газ.* 2017. 2 июня. URL: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html>
7. *Матусовский Д.* «Матч ТВ» увеличит число киберспортивных трансляций // *Cybersport.ru.* 2017. 12 янв. URL: <https://www.cybersport.ru/news/match-tv-uvlechit-chislo-kibersportivnykh-translyatsiy>
8. *Буянова А. В.* Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития // *Социально-политические науки. Сер. Физическая культура и спорт.* 2017. № 5.
9. *Baker C. Stewart Brand Recalls First “Spacewar” Video Game Tournament // RollingStone.* May 25, 2016. URL: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669>
10. *Животнев В.* Киберспорт эпохи хиппи: как первый турнир по видеоигре попал в *Rolling Stone* и почему его участников поили пивом // *Cybersport.ru.* 2018. 13 сент. URL: <https://www.cybersport.ru/news/kibersport-epokhi-khippi-kak-pervyi-turnir-po-videoigre-popal-v-rolling-stone-i-pochemu-ego-uchastnikov-poili-pivom>
11. История развития киберспорта в России и мире. URL: <http://киберспорт.рф/esport/history>
12. *Руденко И.* Какие страны признали киберспорт // *Cybersport.ru.* 2016. 14 дек. URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/kakie-strany-priznali-kibersport>
13. *Шевченко П.* Как Россия первой в мире признала киберспорт. URL: https://matchtv.ru/cyber/match-tvnews_NI678327_Kak_Rossija_pervoj_v_mire_priznala_kibersport.
14. Государственная система правовой информации. Приказ о признании и включении киберспорта во всероссийский реестр видов спорта. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/00012016060700-22?in-dex=0&rangeSize=1>

15. В России появится телеканал о киберспорте GINX Esports TV // Известия. 2019. 29 янв. URL: <https://iz.ru/839554/2019-01-29/v-rossii-poiavitsia-telekanal-o-kibersporte>

16. «Медиа Альянс» запустит локальную версию канала GINX Esports TV в России // Кабельщик. 2019. 29 янв. URL: <https://www.cableman.ru/content/media-alyans-zapustit-lokalnuyu-versiyu-kanala-ginx-esports-tv-v-rossii>

17. Киберспорт и телевидение. URL: <http://m19.team.ru/novosti/kibersport-i-televidenie/>

18. Киберспорт // Итоги Дня. НТВ. 2016. 11 апр. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pgjidd0YeCk>

19. Любители Dota 2 собрались в Бостоне на турнир // Сегодня. НТВ. 2016. 3 дек. URL: <https://www.ntv.ru/video/1365550/?-from=newspage>

20. Телеканал НТВ про победу Gambit на мажоре и про факультет киберспорта CS:GO. URL: https://www.youtube.com/watch?v=phLN_ngmh6g&t=127s

21. Кое-что о киберспорте // Доброе утро. Первый канал. URL: <https://www.1tv.ru/shows/dobroe-utro/mezhdu-tem/koe-chto-o-kiber-sportel>

22. Киберспорт – тоже спорт! // Доброе утро. Первый канал. 2016. 6 июля. URL: <https://www.1-tv.ru/shows/dobroe-utro/mezhdu-tem/kibersport--tozhe-sport-dobroe-utro-fragment-vypuska-ot-06072016>

23. Взрослые игры: феномен киберспорта // Россия 24. 2016. 7 янв. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IU0aP1a3oB8>

24. В Москве проходит турнир по киберспорту. URL: https://www.youtube.com/watch?v=YVW-WY-jXDI_w

25. Вирус. В киберспорт пришли реальные деньги. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ci-SL7uJoXJ8>

26. Игра миллиардеров: прибыль мирового спортивного кибер-рынка растет // РБК. 2016. 1 июня. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZmSeuavO80>

27. Зачем крупные предприниматели идут в киберспорт // РБК. 2017. 19 мая. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=S1-24ure7mo>

28. The International: как устроен крупнейший киберспортивный турнир // РБК. 2017. 12 авг. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=igr5VnxcgSQ>

29. Михаил Хорс: Зависим любой человек, который, оторвавшись от игры, чувствует дискомфорт // ОТР. 2018. 19 июня. URL: https://www.youtube.com/watch?v=psgKff_aVU8

30. Киберспортсмены против НЛЮ на РЕН ТВ (документальный фильм). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9pEYyTpei-8&feature=youtu.be>

31. Игропром: киберспортивный турнир EPICENTER CS:GO // Москва 24. 2016. 29 окт. URL: <https://tv.m24.ru/videos/115168>

TV ESports Journalism: From the Origin Until Today

Voprosy zhurnalistiki – Russian Journal of Media Studies. 2019. 5. pp. 62–75.

Svetlana I. Simakova, Chelyabinsk State University (Chelyabinsk, Russian Federation).

E-mail: simakovi@mail.ru

Mariya K. Sidunova, Chelyabinsk State University (Chelyabinsk, Russian Federation).

E-mail: mashunechkas@mail.ru

DOI: 10.17223/26188422/5/5

Keywords: eSports, gaming, computer sports, virtual sports, eSports history, eSports journalism, eSports journalism history.

The article discusses the history of eSports and eSports journalism. The presented theoretical and methodological basis testifies to the relevance of the research topic and its novelty. Having formulated the purpose of the study as an acquaintance with the history of the formation and development of cyber journalism, the authors consistently implement it.

The article consists of paragraphs logically related to each other. In the introduction, the aim of the research is formulated, the theoretical and methodological basis and research methods are described. In the section “eSports and eSports Journalism”, the authors introduce a working definition of the term. It is noted that there are several concepts that are synonymous with this: gaming, computer sports, virtual sports or electronic sports. The history of the development and recognition of eSports as an independent sports direction is also considered. Then the authors deal with the reaction of the journalistic community to the new cultural phenomenon. As a result of the improvement of information technologies, eSports has become widespread, which could not go unnoticed in the media. Following the print editions (*Life* and *Time* newspapers) about electronic sports, TV programs began to appear. As examples, the authors consider the TV channels of the USA, Sweden, the Czech Republic, Ukraine and Russia.

In the section “eSports Journalism on Russian TV”, the main emphasis is placed on the formation and development of television eSports journalism in Russia. It has been noticed that for several years now various separate programs devoted to events in the world of eSports have been broadcast on Russian television. However, the only cable themed eSports channel is E TV, launched in 2015. The launch of a new international eSports channel GINX Esports TV is scheduled for 2019 in Russia. For the first time on Russian television, eSports appeared on the NTV channel in the *Namedni* [Recently] program in 2002 – in the storyline that lasted for ten minutes, and was about members of the M19 team on Counter-Strike. Again, eSports appeared on NTV in the spring of 2016 in the program *Itogi dnya: kibersport* [Results of the Day: eSports]. The authors note that on Russian television stable genres and formats of television programs for eSports coverage have not yet been developed, currently a lot of television experiments are underway.

In the conclusion of the article, the authors note that Russian television eSports journalism is at the very beginning of its journey and determine the prospects for its development.

References

1. Sutyryna, E.V. (2017) The right to regulate the activities of professional gamer. *Universum: ekonomika i yurisprudentsiya*. 12 (45). pp. 1–8.
2. Vikulov, V.V. (2017) Journalism in eSports. *Vestnik TvGU. Ser.: Filologiya*. 3. pp. 198–201. (In Russian).
3. Zaripov, A.R. (2016) The lexical aspect of eSports discourse. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki – Philological Sciences. Issues of Theory and Practice*. 2 (56):1. pp. 99–101. (In Russian).
4. Boguslavskaya, V.V., Azizulova, A. O. & Budnik, E.A. (2018) Linguistic representation of the eSport media community. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya – Sign: A Problem Field of Media Education*. 4 (30). pp. 104–111. (In Russian).
5. Novikov, I. (2018) Kibersport i televidenie: novyy etap? [ESports and television: a new stage?]. *Sov. sport*. 17 June. [Online] Available from: <https://m.sovsport.ru/cyber-sport/articles/1059042-kibersport-i-televidenie-novyj-etap>.
6. Nikitin, K. (2017) Kibersport – eto sport budushchego ili razvlechenie? [Is eSports a sport of the future or entertainment?]. *Parlamentskaya gaz.* 2 June. [Online] Available from: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html>.
7. Matusovskiy, D. (2017) “Match TV” uvelichit chislo kibersportivnykh translyatsiy [The Match TV channel will increase the number of eSports broadcasts]. *Cybersport.ru*. 12 January. [Online] Available from: <https://www.cybersport.ru/news/match-tv-uvelichit-chislo-kibersportivnykh-translyatsiy>.
8. Buyanova, A.V. (2017) ESports: the history of formation, current state and prospects of development. *Sotsial'no-politicheskie nauki – Sociopolitical Sciences*. 5.
9. Baker, S. (2016) Stewart Brand Recalls First “Spacewar” Video Game Tournament. *RollingStone*. 25 May. [Online] Available from: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669>.
10. Zhivotnev, V. (2018) Kibersport epokhi khippi: kak pervyy turnir po videoigre popal v Rolling Stone i pochemu ego uchastnikov poili pivom [Hippie-era eSports: How the first video game tournament ended up in Rolling Stone and why its participants were treated with beer]. *Cybersport.ru*. 13 September. [Online] Available from: <https://www.cybersport.ru/news/kibersport-epokhi-khippi-kak-pervyi-turnir-po-videoigre-popal-v-rolling-stone-i-pochemu-ego-uchastnikov-poili-pivom>.
11. Kibersport.rf. (n.d.) *Istoriya razvitiya kibersporta v Rossii i mire* [The history of the development of eSports in Russia and in the world]. [Online] Available from: <http://xn--90aihxfqgn.xn--p1ai/esport/history/>.
12. Rudenko, I. (2016) Kakie strany priznali kibersport [The countries that granted recognition to eSports]. *Cybersport.ru*. 14 December. [Online] Available from: <https://www.cybersport.ru/other/news/kakie-strany-priznali-kibersport>.
13. Shevchenko, R. (2016) *Kak Rossiya pervoy v mire priznala kibersport* [How Russia was the first in the world to grant recognition to eSports]. [Online] Available

from: https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI678327_Kak_Rossija_pervoj_v_mire_priznala_kibersport

14. State system of legal information. (2016) *Prikaz o priznanii i vklyuchenii kibersporta vo vsrossiyskiy reestr vidov sporta* [Order on the recognition and inclusion of eSports in the All-Russian register of sports]. [Online] Available from: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/00012016060700-22?in-dex=0&rangeSize=1>.

15. Izvestiya. (2019) V Rossii poyavitsya telekanal o kibersporte GINX Esports TV [GINX Esports TV eSports channel will appear in Russia]. *Izvestiya*. 29 January. [Online] Available from: <https://iz.ru/839554/2019-01-29/v-rossii-poiavitsia-telekanal-o-kibersporte>.

16. Kabel'shchik. (2019) "Media Al'yans" zapustit lokal'nuyu versiyu kanala GINX Esports TV v Rossii [Media Al'yans will launch a local version of the GINX Esports TV channel in Russia]. *Kabel'shchik*. 29 January. [Online] Available from: <https://www.cableman.ru/content/media-alyans-zapustit-lokalnuyu-versiyu-kanala-ginx-esports-tv-v-rossii>.

17. M19. (2017) *Kibersport i televidenie* [ESports and television]. [Online] Available from: <http://m19.team/ru/novosti/kibersport-i-televidenie/>.

18. NTV. (2016) Kibersport [ESports]. *Itogi Dnya*. 11 April. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=pgjjdd0YeCk>.

19. NTV. (2016) Lyubiteli Dota 2 sobralis' v Bostone na turnir [Dota 2 fans gathered in Boston for the tournament]. *Segodnya*. 3 December. [Online] Available from: <https://www.ntv.ru/video/1365550/?-from=newspage>.

20. NTV. (2017) *Telekanal NTV pro pobedu Gambit na mazhore i pro fakul'tet kibersporta CS:GO* [NTV channel about the victory of Gambit in the major and about the eSports Department of CS:GO]. [Online] Available from: https://www.youtube.com/watch?v=phLN_ngmh6g&t=127s.

21. Channel One. (2015) Koe-chno o kibersporte [Something about eSports]. *Dobroe utro*. 11 December. [Online] Available from: <https://www.1tv.ru/shows/dobroe-utro/mezhdu-tem/koe-chno-o-kibersporte1>.

22. Channel One. (2016) Kibersport – tozhe sport! [ESports is also a sport!]. *Dobroe utro*. 6 July. [Online] Available from: <https://www.1-tv.ru/shows/dobroe-utro/mezhdu-tem/kibersport-tozhe-sport-dobroe-utro-fragment-vypuska-ot-06072016>.

23. Rossiya 24. (2016) *Vzroslye igry: fenomen kibersporta* [Adult games: the phenomenon of eSports]. 7 January. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=IU0aP1a3oB8>.

24. Rossiya 24. (2016) *V Moskve prokhodit turnir po kibersportu* [Moscow hosts a tournament in eSports]. [Online] Available from: https://www.youtube.com/watch?v=YVWWYjXDl_w.

25. Rossiya 24. (2017) *Virus. V kibersport prishli real'nye den'gi* [The virus. Real money came to eSports]. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=Ci-SL7uJoXJ8>.

26. RBK. (2016) *Igra milliarderov: pribyl' mirovogo sportivnogo kiber-rynka rastet* [The game of billionaires: the profits of the global eSports market is growing]. 1 June. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZmSeuavO80>.

27. RBK. (2017) *Zachem krupnye predprinimateli idut v kibersport* [Why big businessmen go to eSports]. 19 May. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=S1-24ure7mo>.

28. RBK. (2017) *The International: kak ustroen krupneyshiy kibersportivnyy turnir* [The International: how the largest eSports tournament works]. 12 August. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=igr5VnxgcSQ>.

29. OTR. (2018) *Mikhail Khors: Zavisim lyuboy chelovek, kotoryy, otorvavshis' ot igry, chuvstvuet diskomfort* [Mikhail Khors: Any person distracted from the game and feeling discomfort is addicted]. 19 June. [Online] Available from: https://www.youtube.com/watch?v=psgKff_aVU8.

30. YouTube. (2017) *Kibersportsmeny protiv NLO na REN TV* [ESportsmen vs. UFOs on REN TV]. A documentary. [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=9pEYyTPei-8&feature=youtu.be>.

31. Moskva 24. (2016) *Igroprom: kibersportivnyy turnir EPICENTER CS:GO* [Igroprom: eSports tournament EPICENTER CS:GO]. *Moskva 24*. 29 October. [Online] Available from: <https://tv.m24.ru/videos/115168>.